

Wiosna z Rummikubem

II Międzyszkolny Turniej w Rummikub dla Gimnazjalistów

1. W turnieju mogą wziąć udział chętni uczniowie gimnazjum.
2. Szkoła może zgłosić do udziału w turnieju maksymalnie 3 uczniów.
3. Zgłoszenie uczestników powinno zawierać :
*imię i nazwisko ucznia; klasę, do której uczęszcza,
dane szkoły (nazwa, adres), imię i nazwisko opiekuna,
telefon kontaktowy (do szkoły lub opiekuna).*
4. Zgłoszenia do 20.03.2018 r. proszę przysyłać na adres :
ZSO nr 5
ul. Rzeckiego 10
20-637 Lublin
z dopiskiem „Turniej
Rummikub”
lub e-mail malgorzataszkoda@op.pl
lub fax. 817434335
5. Ilość miejsc ograniczona, decyduje kolejność zgłoszeń.
6. Turniej odbędzie się 23.03.2018 r. w ZSO nr 5 w Lublinie ul. Rzeckiego 10
7. Rozpoczęcie turnieju godz. 10.00
8. Dla wszystkich finalistów przewidziane są nagrody rzeczowe.

Gwarantujemy miłą atmosferę i dobrą zabawę .

Dla chętnych opiekunów jest możliwość uczestnictwa w rozgrywkach między opiekunami.

Zasady obowiązujące na Turnieju Szkół

1. W rozgrywkach weźmie udział do 40 osób.
2. Rozgrywki dzielą się na etapy: Eliminacje, Półfinały oraz Finał.
 - A. Eliminacje składają się z dwóch rund, a każda runda z dwóch gier. Podsumowując każdy gracz rozegra łącznie **4 gry w eliminacjach**. Po rozegraniu dwóch gier przy jednym stole nastąpi losowanie kolejnej rundy. W drugiej rundzie także rozgrywa się dwie gry. O przydziale graczy do stolików w każdej rundzie decyduje losowanie. Wyniki losowania mogą być tak skorygowane, aby zachować równowagę osób przy każdym stole. Turniej będzie rozgrywany w 3 lub 4 osobowych stolikach.
 - B. Do półfinałów zakwalifikuje się 16 osób z najlepszymi wynikami. O przydziale graczy do stolików w półfinale decyduje zajęte miejsce po eliminacjach. Stolik A to gracze z miejsc 1,5,9,13; stolik B to gracze z miejsc 2,6,10,14; Stolik C to gracze z miejsc 3,7,11,15; Stolik D to gracze z miejsc 4,8,12,16. **W półfinale rozgrywamy 2 gry.**
 - C. Do finału awansują czterej zwycięzcy stolików A, B, C, D. **W finale rozgrywamy 2 gry.**
3. Jakiegokolwiek naruszenia zasad turnieju mogą skutkować wykluczeniem z rozgrywek. Za przeszkadzanie w rozgrywkach, bądź niestosowne zachowanie mogą być odejmowane uczestnikowi duże punkty. W przypadku nie reagowania na kolejne sankcje uczestnik może być wykluczony z Turnieju.
4. Wszelkie wątpliwości rozstrzyga sędzia główny.
5. Podczas Turnieju nie jest zabronione robienie zdjęć, bądź nagrywanie, o ile nie ma to negatywnego wpływu na przebieg rozgrywki, co podlega ostatecznemu rozstrzygnięciu przez sędziego głównego.
6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany regulaminu z powodów organizacyjnych.

PUNKTACJA

Przy stoliku 4-osobowym punktacja jest następująca:

Graczowi wygrywającemu zapisujemy 4 duże punkty za zwycięstwo. Za drugie miejsce 2 duże punkty, a za 3 miejsce 1 punkt.

Przy stoliku 3-osobowym punktacja jest następująca:

Graczowi wygrywającemu zapisujemy 4 duże punkty za zwycięstwo. Za drugie miejsce 2 duże punkty, a za 3 miejsce 0 punktów.

W przypadku remisów na 2 i 3 miejscu lub 3 i 4 każdemu z graczy przyznaje się punkty. Na przykład przy stoliku 4- osobowym gracze uzyskali w małych punktach po minus 9 i zajęli ex aequo 2 miejsce. Każdy z nich otrzymuje po 2 duże punkty.

Po rozegraniu dwóch gier przy jednym stoliku sumuje się uzyskane punkty i kartkę z wynikami przekazuje się sędziemu głównemu.

Przy ustalaniu kolejności zajmowanych miejsc przez graczy w eliminacjach, półfinale i finale liczy się najpierw bilans dużych punktów, a w przypadku równej ich liczby decyduje bilans małych punktów.

Po każdym etapie rozgrywek punkty są liczone od początku.

Zasady gry obowiązujące na Turnieju

CEL GRY

Wyłożenie na stół jako pierwszy wszystkich swoich kostek ze swojej tabliczki.

PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy gracz otrzymuje jedną tabliczkę (stojak na kostki) i ustawia ją przed sobą na stole.

Wszystkie kostki kładzie się na środku stołu numerami do dołu i dokładnie miesza.

Następnie każdy gracz bierze jedną kostkę. Ten, kto wylosował najwyższą liczbę, będzie rozpoczynał pierwszą partię.

Użyte do losowania kolejności kostki wracają na stół, ponownie miesza się wszystkie kostki i ustawia w blokach po 7 kostek (ostatni blok będzie liczył 8 kostek).

Następnie sędzia przydziela każdemu graczowi po dwa bloki po 7 kostek rozpoczynając od gracza rozpoczynającego.

Każdy gracz zaczyna grę z 14 kostkami. Gracze ustawia je na swojej tabliczkach tak, by nie widzieli ich inni gracze. Reszta kostek stanowi bank.

Jeżeli wśród 14 kostek, jakie gracz otrzymał na początku gry, są trzy dublety (kostki o takim samym numerze i kolorze, na przykład dwie czerwone dwunastki, dwie niebieskie dziewiątki i dwie czarne trójki), gracz ma prawo poprosić o ponowne potasowanie i przydzielenie kostek wszystkim graczom.

UKŁADY KOSTEK

Gra polega na wykładaniu na stół utworzonych przez gracza układów kostek. Mogą to być albo serie albo grupy.

Seria składa się z co najmniej trzech kostek o kolejnych numerach w jednym kolorze.

Grupa to trzy lub cztery kostki z tym samym numerem w różnych kolorach.

OTWARCIE

Jeżeli gracz, na którego przypada kolejka, zgromadził na swojej tabliczce jeden lub kilka układów o łącznej wartości co najmniej 30 punktów, może wyłożyć je na stół.

Można tworzyć układy z Jokerem. Wartością układu jest suma punktów na kostkach, z których się składa.

Gracz nie musi wyklądać wszystkich posiadanych grup i serii, o ile wyłożył już 30 punktów.

Jeżeli gracz nie ma układów pozwalających na otwarcie, bierze z banku jedną kostkę i do gry przystępuje następny gracz, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Po wyłożeniu kostek o wartości co najmniej 30 punktów gracz nie może wykonywać żadnych MANIPULACJI. Może tego dokonać dopiero w następnej kolejce.

Kiedy gracz używa komunikatu „Wyłożę się w następnej rundzie” – patrz ZAKOŃCZENIE GRY

MANIPULACJE

Począwszy od następnej kolejki po wyłożeniu otwarcia, gracz może dokładać kostki ze swojej tabliczki do leżących na stole układów, a także wykonywać manipulacje czyli przebudowywać układy leżące na stole. Musi jednak wyłożyć w każdym ruchu co najmniej jedną kostkę ze swojej tabliczki. Jeżeli nie może tego zrobić, bierze z banku jedną kostkę.

JOKER

W zestawie są dwa jokery – czerwony i czarny. Kolory jokerów nie mają znaczenia.

Jeżeli gracz ma na tabliczce jokera, może zastąpić nim każdą kostkę, brakującą do utworzenia serii lub grupy.

Joker ma taką samą wartość, jak kostka, którą zastępuje.

Jeżeli na stole leży układ z jokerem, a gracz ma **na swojej tabliczce** kostkę, którą joker zastępuje, może zabrać jokera, a na to miejsce położyć swoją kostkę. Musi jednak w tej samej kolejce wyłożyć jokera w innej serii lub grupie, **nie może** pozostawić go na swojej tabliczce.

Jeżeli na stole leży grupa złożona z dwóch kostek i jokera, można zastąpić go kostką jednego z dwóch brakujących kolorów.

Można rozdzielać grupy albo serie zawierające jokera.

Podsumowując: dozwolone są właściwie wszelkie manipulacje na stole również z udziałem jokerów, pod warunkiem, że w ich efekcie pozostaną na stole prawidłowe układy i jokery pozostaną na stole (w jakichkolwiek układach).

LIMIT CZASU

Obowiązuje limit czasu – 1 minuta na każdy ruch dla każdego kolejnego gracza.

Jeżeli gracz rozpocznie manipulację i nie zdąży jej zakończyć przed upływem czasu, musi poukładać kostki na stole tak, jak leżały przed jego ruchem i za karę wziąć **z banku 1 kostkę** (nie 3 jak w standardowych regułach).

Gdy gracz nie pamięta, jak leżały kostki przed jego ruchem, musi wziąć ze stołu wszystkie kostki nie należące do prawidłowych układów z wyjątkiem jokera, który musi pozostać na stole.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki. Zostaje on zwycięzcą. Inni gracze liczą punkty, które pozostały im na tabliczkach i zapisują je ze znakiem minus. Zwycięzca zapisuje ze znakiem plus sumę punktów pozostałych graczy.

Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego **minus 50 punktów**.

Jeżeli gracz nie wykona pierwszego wyłożenia do chwili, gdy inny z graczy skończy grę, zapisuje mu się **minus 100 punktów**, o ile nie miał 30 punktów niezbędnych do pierwszego wyłożenia.

Jeżeli jednak okaże się, że miał możliwość pierwszego wyłożenia, a tego nie zrobił, zapisuje mu się **minus 200 punktów**. (Gracz może uniknąć tej kary, jeśli kostkę potrzebną do otwarcia wziął w ostatniej rundzie i zapowiedział, że w następnym ruchu będzie wykładał otwarcie.) **Komunikat „Wyłożę się w następnej rundzie”**

Czasami może się zdarzyć, że w banku zabraknie kostek, zanim ktokolwiek zakończy grę. Zwycięzcą zostaje wtedy gracz, który ma najmniej punktów na swojej tabliczce. Pozostali gracze zapisują ze znakiem minus różnicę między wartością posiadanych kostek a wartością kostek zwycięzcy, a zwycięzca sumę punktów pokonanych graczy.